

生态式艺术教育的教学设计

——以 STEAM 教育模式和网络授课为基础

于浩睿

天津美术学院 天津 300000

【摘要】：生态式艺术教育理论启发了艺术教育，如何实现如此综合式跨学科的教育理念，近几年 STEAM 教育活动的课程设计和网络授课模式给出了新的实践路线，从实体传统课堂教学的角度中开始，将教室与课堂，教师与学生，教与学的身份层次改变，利用网络课程的便利性延伸了教室的空间范围和教室的空间概念，同时在课程设计的具体实施方法上，提供了艺术与理工科融合的设计经验。在此基础上，改变生态式艺术教育困于理论研究，同时缺少实践方式和现实路线状态，为理论落地上的提供更多可能性，在人群中推广生态式艺术教育，进行综合性跨学科的进行知识学习，避免人们受困于自己的人生选择，普及知识学习的重要性和终身学习的必要性。

【关键词】：生态式艺术教育；教学设计；终身学习；跨学科教育

Instructional Design for Ecological-styled Education of Art

--Based on the STEAM Education Model and Online Teaching

Haorui Yu

Tianjin Academy of Fine Arts Tianjin 300000

Abstract: Ecological theory inspired art education, art education how to implement such a comprehensive interdisciplinary education idea, the STEAM in recent years, education activity curriculum design and network teaching model gives a new practical route, starting from the entity in the traditional classroom teaching point of view, to the classroom and the classroom, teachers and students, change the identity of the teaching and learning levels, The convenience of online course extends the space scope of classroom and the concept of classroom space. At the same time, in the concrete implementation method of course design, it provides the design experience of art and science and engineering integration. On this basis, the change of the ecological type of art education in the theoretical study, at the same time, the lack of practice and reality, to provide more possibilities on the ground on the theory of art education to promote the ecological type in the crowd, comprehensive interdisciplinary knowledge learning, avoid people trapped in their own life choices, popularize knowledge of the importance and necessity of lifelong learning.

Keywords: Ecological-styled education of art; Teaching design; Lifelong learning; Interdisciplinary education

1 生态式艺术教育必要性分析和问题分析

1.1 生态式艺术教育

生态式艺术教育有着跨学科跨领域的特点，首先是从艺术内部视角进行融合，将不同的艺术形式之间交叉叠加，话剧、电影、绘画、音乐、舞蹈，艺术门类之间的关系包含与被包含互相影响，现在的艺术教育目的是应试和培养技能，让学习绘画学生接触不到音乐，也并不了解电影，认为其他的学科不属于自己的专业，心里开始排斥，这样的使得所学知识是专业技能，所呈现的是技术成就，人身的感性和感受被屏蔽，同样使得艺术变得局限无法发展。

生态式艺术教育寻求的是二元之间的联系和对话而非对立，生态式艺术教育围绕这个理念进行，形成一种更加和谐的教学关系。这种教学方式不光顺应学习本身的发展，同时适合与人的成长和人与自然之间的关系。

生态式艺术教育进行的是大众艺术教育而不是培养艺术

家，教育通过艺术内部门类整合后，再将艺术与其他学科联系交织，生态式艺术教育主张将艺术教育培养学生的审美能力，批判思维，是引导其感性感受世界的钥匙，将老师拉下从主动进行知识传授的授课上层身份，让学生脱离被动接受学习知识的接收下层身份，从而使得传统的教育模式在生态式艺术教育的影响下改变，将传统的冲突式二元对立关系，转变为二元联系和对话。

同时，拥有理想化的教学目标但是没有广泛的、实际的，落地案例是生态式艺术教育目前面临的最为棘手的问题，解决问题的路线方案可以参考美国的 STEAM 教育活动和近几年兴起的网络授课行业的，这两个案例提供的落实路线和技术是值得生态式艺术教育吸收并且改进的。

1.2 STEAM 教育活动模式设计分析

近十年来美国 STEAM 教育模式在国内受到重视引起广泛讨论，美国 STEAM 教育模式和在 2000 年初出现的生态式艺

术教育理论有着相似的教学架构,主张跨学科,将科学(S),技术(T),工程(E),艺术(A),数学(M)这五门学科交织。培育出综合型人才,将学生打造成可以进行终身学习的个体,以至于不会忧虑未来由于行业选择造成的生活困境,可以灵活转向不同行业进行工作。

然而 STEAM 教育模式目标很符合美国的生产和社会需求,但是相较于生态式艺术教育概念缺乏了对于其他人文学科的重视,虽然在课程介绍中顾及到了艺术不是狭义上的美术,同时涉及了其他艺术门类和人文的知识介绍,但其艺术在课程设计中的比重,导致并没有可能建构一套完整的艺术审美体系。艺术作为一个学科在例如当代艺术领域,在思想层面的审美与观念是与其他人文领域是互通的,人文史、思想史、哲学观念,等等互相影响交融出了一件艺术作品,强调艺术教育的感性培养脱离了其他人文学科的基础知识滋养,就如同空中楼阁,浅显不完整。

STEAM 教育课程设计中,教育活动要素比较丰富,主要包括作为学习场所的教师和社区、提供服务支持的教育者、发挥创造性的学生、不断优化的课程设置、面向生活世界的主题、支持实践活动的环境。相对于传统的教育活动,STEAM 教学以学生为中心。教师不仅告诉学生怎么做,而且引导学生在体验实践中解决实际问题的过程,在不断探索的过程中提升创新能力。STEAM 教师需要科学安排教育活动过程,即要做什么?用什么?做以及达到怎样的效果等。很具教学过程卡片,STEAM 教育活动设计主要分为四个部分,具体包括准备阶段(学生选择所需工具与资源)、实施阶段(学生自主完成活动任务)、改进阶段(学生在探索中培养创新能力)、反思阶段(巩固和完善学生的认知结构)。

同时 STEAM 教育活动为了提高活动设计的水平,将对教育课程设计的教育工作者、社会人员和项目提供三种类型的培训,提升其教育活动设计水平。

STEAM 教育活动对于课程管理、学生定位、教学流程和人员培训都有着缜密和可行的流程,相较于理想化,观念化的教育理念有着落地实施的优势和经验,其设计中考虑到的问题和涉及的方面均可作为生态式艺术教育在学校实际实施教学工作的案例样本。

2 网络慕课:各教育 app 和知识类视频网站的问题分析

2.1 网络慕课的发展现状以及回顾

在近几年的传染疾病的影响下,网课行业逐渐火热,强大的信息技术加持之下网课几乎影响到了每一个学生的学习生活,这是网课提供的便利是我们喜闻乐见的,但这同时暴露出了网络授课这一新兴产业的种种问题。

早在 2010 年,网络视频课程就已经开始出现,然而网络

慕课的学术价值一直备受争议,支持者认为慕课是提供自由的高质量教育手段,反对者认为慕课可能对高等教育、高教研究及注册机制等有害。另一个争论与学生学习的方式有关,与慕课是否可以推进深入有意义的学习有关。在语言学习领域还有其他的更加突出教学法定位的问题需要讨论,例如,这些课程对于不同年龄、不同知识储备的学习者的有效性,学习的动机与连续性问题,众包等问题。

慕课确实为加强有意义的学习提供了一个平台。因为可以做到来自不同国家和文化的参与者在很多活动中都可以合作,例如:在在线平台上分享知识,提供同伴评估,以及以小组形式参与最后项目的工作。但是,不是所有的慕课都能鼓励团队学习与合作,很多人仍然坚持传统教学与个人学习。缺乏基本技能的学生,即便参加了精心安排的慕课,也会在学习期间退出。同样,在设计差的情况下,高水平的学生也会中途放弃。高辍学率是慕课教学的一大难题。

知识发布者的良莠不齐和知识结构松散无法形成完整的知识体系,是互联网授课的一个难题,但是将其灵活便利,随时随地可以进行学习的优点和优势与生态式艺术教育结合可以推动艺术教育的发展。

2.2 知识类视频网站的问题分析

因为资讯科技及科技的更新并未带来教育的更新,或仍维持着传统的教学方式,因此该计划的创建者觉得必须要加入到教学的设计与更新之中。许多人只知道学校里的书籍,却没有意识到学习的重要。设计者觉得,相比于书籍,视频教学有其独到之处,但更多的还是采用了传统的线性模式,这就造成了如下的不便:

内容的挑选不便,难以挑选内容。网络上面每天都会上传海量的视频,如何让观众挑选视频是一个问题。目前只能依靠标题封面和几个片段来判断十分低效,在视频内容需要线性理解,视频前面的内容需要先理解,然后才可以理解视频后面的内容;回顾内容过于困难。作者为了论证一个观点,有很多例子,但是例子中的细节会干扰观众,使得观众被带跑,文章是不会有这样的问题的,在浏览文章的时候,我们可以快速回顾之前的内容,可是拖动视频进度条,会使得操作变得非常麻烦。虽然随着软件和作者的优化,能在知识类视频下方放置目录条,但是视频的局限性依然存在,长段的论述内容和多层次目录依然无法准确表达:

难以区分段落。在叙事类视频里面,线性地播放视频并不会使得观众困惑,但是在充满了抽象概念和理论逻辑的知识类视频中,观众很难意识到自己已经看过什么,正在看什么和即将要看什么;

容易断章取义,难以整体理解。由于视频的易剪辑、易流通、浏览量大的特点,已经变成了最容易断章取义的媒介;

摘录注释过于困难。把视频中的某段论述摘录下来非常困难，使用笔记软件来记录的话，视频作为一个持续播放的媒介，按照文字记录的逻辑，在观看视频途中，需要手动输入文字排版分段，暂停视频观看后再记录；

3 教育方式探索方案

3.1 渐构 Modevol 网站的设计

由于网络技术的突破，网站设计者看到了新教育教学模式的新出路，将基于网络学习视频学习的学习方式，改变成了使学习者有更交互性的学习网站，加强了学习者的学习自主性，优化了学习方式。

渐构 Modevol 网站的设计，突破传统学堂概念的教育设计，设计者将从传统学习方式抽象分解成：传授者、学习材料、学习者的关系，三层依次递进，传授者制作学习材料，学习材料作为呈现作品让学习者理解。设计者利用填写表格的逻辑形式，将学习材料分类归纳，使其变得富有结构性、模块化，在展示学习材料的时候将他以固定的位置和统一的样式归纳，这使得学习材料更容易被准确有效接受。

因此，设计者将学习材料进行区分，首先是在视觉角度进行，四种颜色分别代表“指令性”、“样例性”、“迁移性”、“自定义类型”。同时，可以通过对同一信息的不同编码形式来展示信息，包括但不限于：“声音”、“图像”、“动画”、“文本”、“公式”、“代码”，设计者将这种方式统称为“模态”。

设计者将学习方式分为“有时限”、“无时限”两种，有时限代表着线性知识视频，无时限代表着笔记文本，文章笔记软件如果依附于有时限的知识视频是难以配合的，设计者基于这一点作出了时限上的优化。

经过以上的推理演算后，设计者得出结论即建构 Modevol 网站该有的能力，“材料模态”上要尽可能支持各种“模态”的展示，要能允许各种“模态”的任意组合，要能为每种模态提供自己的交互。还要能在部分模态确实是照常展示。在“接收模式”上要能为每种模态的展示与交互都设计出“无时限”

参考文献：

- [1] 滕守尧.论生态式艺术教育[J].陕西师范大学学报(哲学社会科学版),2003,32(3):5-16.
- [2] 赵慧臣,周显希,李彦奇,刘亚同,文洁.跨学科视野下“工匠型”创新人才的培养策略--基于美国 STEAM 教育活动设计的启示[J].远程教育杂志,2016.
- [3] 陈吉荣.国外慕课研究最新发展评述[J].外语教学与研究,2016.

作者简介：于浩睿（1998.06-），男，汉族，天津市人，研究生在读，天津市河北区天津美术学院，研究方向：自由艺术。

和“有时限”两种模式，能在两种模式之间自由切换，方便学习者在“有时限”的模式下定位当前位置。“学习材料”上要能让各种信息以固定样式展示，让学习者仅凭样式便能知道不同材料的作用，同时会展示材料类型的分布图，让学习者能根据材料分布情况进行内容筛选。

4 生态式艺术教育的教育设计思路

在各行各业都在快速发展的今天，教育界的更新却显得很让人失望。教育设计研究侧重于现实环境中的介入与形成性的研究，目的在于揭示“有益结构”，促进新的人类学习理论的产生；着重于能够将设计活动运用到当地的设计需要和问题的解决；强调严谨、重复、迭代性的研究，强调在解决本地的设计问题的基础上，产生可推广的实用的设计原理和理论。

虽然教育设计还存在很多的可能性，有诸多待人思考的方面，但是目前越来越多出现的研究成果、成功案例，已经推动着人们学习新知识的效率，不断提升着人们的能力。

网络慕课的随时性，灵活性给予生态式艺术教育刚好的出路和解决方法，走出课堂，在大数据，互联网的加持下，在我们可以直接面对着真正的艺术作品的时候依靠网络的发展，随时辅以知识性文本的灌输，同时可以进行所获得知识的延伸和延展。以 STEAM 课程设计为模板，增加人与人之间，学科与学科之间的合作配合，用这样的方式将人文社会科学中的其他学科一起加入实际的教学活动中，同时再与理工科的学科结合在一起，可以在课程实践之中不断继续完善和优化课程设计，艺术教育和其他学科教育以及教师学生构成一套完整的自然生态系统。

生态式艺术教育在 STEAM 和网络慕课的技术加持下，可更好地实现普及的可能，在此基础上，生长出完整的落地的生态式艺术教育的课程，通过艺术教育的方式，塑造出完整的人，人们不会被自己在学习中所选择所学专业所在领域限制，不会只认为只有在校园才需要学习，明白并且了解学习的重要性，学习并非在学生时代的任务，也不属于应试的工具，生态是艺术教育可以引导或给予学习者帮助使其能够自主选择终身的学习，理解知识对于生产和生活的重要性。